COMMODORE 64

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

- Integrales
- Base de Datos
- Electrónica I
- Invaders
- Top Secrets
- Electro-Billar
- Mad Shiw
- Piratas
- Complejos
- Choques

AÑO II - 2.ª EPOCA - Nº 1 - Precio 1.000,— ptas. (IVA incluido)

Editorial

De nuevo estamos con vosotros en nuestra cita mensual y en esta ocasión no podemos menos que empezar dandoos las gracias —y no una, sino mil veces— por la gran acogida que habéis dispensado a esta nueva etapa de LOAD'N'RUN. Realmente los cambios y mejoras que hemos introducido son sólo un primer paso, al que seguirán otros muchos. Ya se están ideando nuevas secciones y toda una serie de proyectos que esperamos poder llevar a la práctica lo antes posible. Vuestras sugerencias en este aspecto serán bien acogidas. LOAD'N'RUN sigue fiel a su principio de ofreceros los mejores programas, tanto en juegos como en utilidades, para vuestros ordenadores. En este propósito, también vuestra colaboración nos servirá de gran ayuda y por ello hemos puesto en marcha el Segundo Concurso de Programas, que está esperando ansiosamente vuestra participación.

En otro orden de cosas os invitamos a escribir vuestros relatos de ciencia-ficción, que publicaríamos si tuvieran un nivel apropiado, lógicamente recibiríais vuestro premio correspondiente por ello. Asimismo seguimos escondiendo buenos regalos en los cassettes, así que busca el tuyo a ver si te acompaña la suerte.

Esperamos también, como no, vuestras cartas o llamadas consultandonos cualquier problema que se te pueda presentar con tu ordenador.

En fin, aquí tienes la revista y el cassette preparados, como siempre, para que lo disfrutes. Gracias por tu apoyo y confianza... y no dudes en llamarnos o escribirnos con tus dudas o sugerencias.

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza 95 4º
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Tel.: (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban Perez

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Pere Pérez

SUPERVISION TECNICA
Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO
Eduard Benito

COORDINACION
Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION
Laura Soler

FOTOGRAFIA
José María Bermudez, Héctor Ibañez

ILUSTRACION
Curro Astorza, Josep María Beá, Damián Carulla, Gallardo, Manolo García, Mediavilla

COLABORADORES
Kike Albareda, José Carrasco, Santi Chobi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Juan Floriach, Luis Antonio Martinez Amago, Josep Mas Kitflus, Inspector Pectol, Pere Puig

CORRESPONSALES
Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (Paris), Michele Curel (New York), Ber Watson (Londres)

IMPRESION
D.L. B-451/85

FOTOCROMOS
MC EDICIONES
Av. de Roma 157 - 9º Barcelona

FOTOCOMPOSICION
JOAN GÀLLEGO
Enric Granados 135 1º - Barcelona

DISTRIBUYE
COEDIS S.A.
Valencia 245 - Barcelona
Se solicitará control O.J.D.

Duplicación de cassettes efectuado por **Audimicro, S.A.** - Mascaró, 23 Barcelona

Correspondencia

Queridos amigos de LOAD'N'RUN:

Ante todo quiero felicitaros por la revista, que compro cada mes y me sirve cantidad para divertirme con vuestros juegos. El motivo de escribiros es porque yo tengo un Commodore-64, y un amigo mío tiene un Spectrum, entonces nos gustaría intercambiar juegos y como vi en vuestra revista un anuncio en el que salía un apartado que daba la oportunidad de pasar programas de Spectrum a Commodore, me gustaría que me informáseis sobre ello.

¿Es realmente práctico?. ¿Me podéis dar más detalles sobre esta utilidad?.

Bueno, ésto es todo. Reitero mi felicitación por la revista y os doy las gracias anticipadas por vuestra atención. Un saludo.

Imanol Olavarría
Bilbao

Querido Imanol:

Ante todo queremos agradecerte los elogios de los que somos objeto en tu carta.

El programa del cual nos pides información, nos parece que no te va a servir de mucha ayuda, si lo que pretendes es pasar juegos de Spectrum a Commodore. Si estos juegos están hechos en Basic no habrá ningún problema, ahora bien si el programa está en código máquina, no se podrá traspasar, porque evidentemente son máquinas con distintos procesadores, y naturalmente nosotros no hacemos milagros.

También este programa transforma tu Commodore en una copia excreta de un Spectrum, es decir cada tecla tendrá 5 órdenes diferentes, etc...

Saludos de LOAD'N'RUN

ATENCION

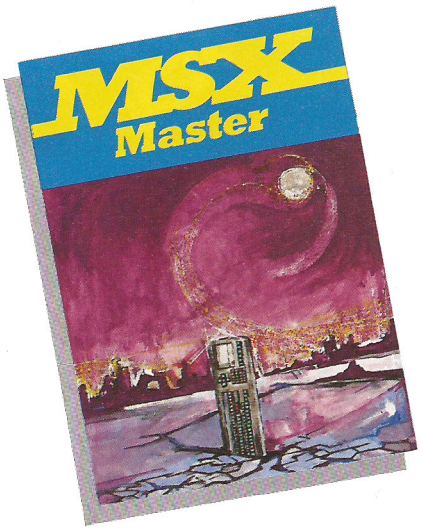
Te proponemos un reto.
En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.
¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?
Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello.
Remítenos tus cuentos escritos en un máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina.
Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD'N'RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Ilustración de CURRO ASTORZA

CURRO ASTORZA PUELLES es un dibujante valenciano de 23 años que se sitúa como una de las nuevas realidades del cómic nacional. Pese a su lugar de nacimiento, no entra de lleno en el concepto del nuevo cómic valenciano, pues su original técnica y forma de hacer resultan altamente novedosas e interesantes. Además de cómic ha hecho dibujo publicitario y carátulas para cassettes. Dentro del mundo del cómic empezó publicando en la revista Rambla y estuvo también en Rampa. En la actualidad está en la revista Canibal (que dirige Josep Mª Beá), donde suele hacer las portadas, además de alguna historieta. Es también director artístico de una conocida multinacional, que ha encontrado en sus originales diseños, un eficaz colaborador para sus productos. Domina la técnica del aerógrafo y la aguada. Sus hobbys son modelar y oir discos de Beatles, Rolling Stones, Miguel de Molina y Jorge Negrete, además de jazz y pasodobles. Le apasionan los spaghettis y Carmes Amaya. Entre las series que ha dibujado merecen destacarse «Tocinete» y «El evento de Alamo Gordo».

MSX Master



PROXIMAMENTE A LA VENTA

La revista que estabas esperando ya está lista.
Se llama **MSX MASTER** y podrás encontrarla en todos los quioscos y librerías, además de las tiendas de informática. Todo lo que quieras saber sobre el MSX lo encontrarás en esta nueva publicación que marcará un hito en la historia de las revistas de informática.

MSX MASTER, LA REVISTA QUE HACIA FALTA

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

Conectar el ordenador a la red eléctrica y activarlo.
Poner la cassette en el aparato registrador y pulsar SHIFT y, sin dejar de oprimir SHIFT, pulsar RUN/STOP.
Aparecerá en la pantalla la leyenda LOAD y PRESS PLAY ON TAPE, llegados a ese punto pulsar el PLAY del registrador y el programa empezará a cargarse automáticamente.
Para cargar los juegos sucesivos, apagar y encender el ordenador y repetir cada vez las instrucciones indicadas.

Discos de Interés

Como cada mes te presentamos la lista de discos interesantes aparecidos en el mercado. La selección la realizan **Kike Albareda** y **Juan Floriach**, disc-jockeys de la discoteca **Magic** de Barcelona.

LINTON KWESI JOHNSON: «In concert with Dub Band» (L.P. LKJ Records). En este doble L.P., Linton Kwesi expone todo su hacer musical acompañado de todo su espiritualismo y sentido político-social de lo que la música jamaicana o Reggae significa para él. Acompañado por The Dub Band forman, en este álbum, algo que a veces es explosivo y otras fuertemente sensible.

KID CREOLE AND THE COCONUTS: «In praise of older women and older crimes» (L.P. WEA). Kid Creole se está reafirmando continuamente. En su último L.P. así lo demuestra. Ya no es sólo la vistosidad (para quienes los han visto) de las Coconuts, sino el buen hacer del propio Kid, con la no menos espectacular marcha de Coati Mundi y por supuesto las preciosas e ingenuas Coconuts. «Endicott» es el máximo exponente de este nuevo L.P.

MINK DE VILLE: «Sportin' Life» (L.P. Polydor). Para hacer la música que hace este señor, se tiene que ser lo que él es y estar situado ahí, donde está. Ser gitano en N.Y. es una ventaja, o por lo menos, así nos lo da a entender, porque todos sus discos poseen un feeling especial y una personalidad evidente. Esto sí es música.

SIMPLY RED: «Picture Book» (L.P. WEA). Aquí una muestra de vocación por tratar de sorprender al personal y seguro que lo consiguen con la mayoría de los que este ejemplar. Su música es funky-Jazz, pero no sólo es eso, sino también un poco de imaginación armónica, un mucho de origen musical y muchas cosas más.

COLOUR BOX: «Colour Box» (L.P. Virgin). Desde sonidos reggae, hasta el blues o baladas teñidas por una dulce voz femenina que traza una línea adaptable al sonido actual, recuperando estilos que, gracias a grupos así, se conservan vivos. Bien.

LOST GRINGOS: «Like a Rolling Stones» (Maxi Ginger Music). Estamos en la era de los que no hay inventado, se lo inventan. Lost Gringos es producto de la movida norteamericana adaptado a lo que los sudamericanos llamarían, música de estudio. El tema tan famoso en su tiempo: «Like a Rolling Stone», es la canción que han utilizado, en versión reggae para lanzarse al mercado, pero atención a «Stella dein Make-up» que está muy bien trabajado.

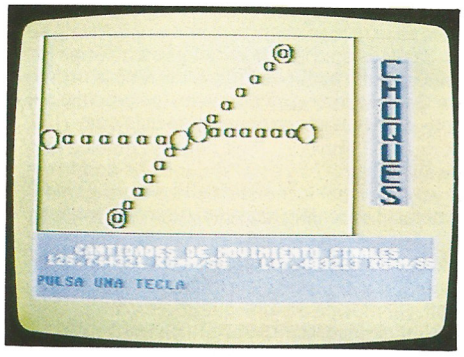
RECOMENDAMOS: Loquillo y los Trogloditas (L.P. «Mafia del baile»). Sun City (Maxi. «Artists United Against Apartheid»). Hall and Oates (L.P. «Live»). Inxs (L.P. «Listen Like Thieves»). Banda Rítmica de Cristal (Single. «La noche se acaba»). Jesse Johnson's Revue (L.P. «Jesse Johnson's Revue»). Paul Hardcastle (Maxi. «Just for money»). Two of-us (Maxi. «Blue night shadow»). Johny Thunders/Patti Padallin (Maxi. «Crawfish»). Ilegales (L.P. «Todos están muertos»).

TURBO

Nuevo sistema de carga TURBO-JET

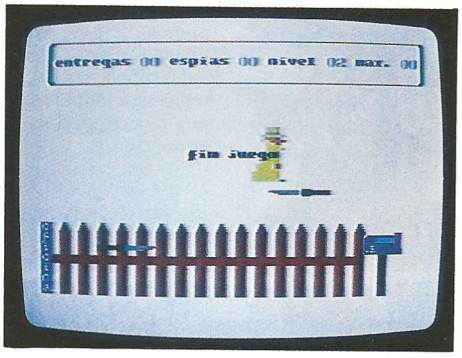
Inauguramos con este número un sistema de revolucionario de carga «super-turbo». A partir de ahora, ya no perderás la carga anulada cuando, por cualquier razón, se corta el proceso de carga de un programa. Basta con observar el color de fondo de tu televisor: si es negro, está cargado normalmente; si es blanco, hay error. En caso de error, pulsa «stop» en el cassette, pulsa «CTRL» y rebobina un poco la cinta, reanuda la carga pulsando «play». Este programa TURBO-JET hará que se reinicie la carga «enganchando» desde el punto en que se interrumpió y sin que hayas perdido ni una sola orden.

Juega y



CHOQUES

Y sin abandonar el tema didáctico, con éste podrás estudiar las leyes físicas de la conservación de la cantidad de movimiento, gráfica y analíticamente. El programa realiza un estudio del choque de dos discos o bolas, pudiendo variar la velocidad del disco 2 y observando las distintas situaciones en función de la velocidad y el parámetro de impacto.
Indispensable para los estudiosos de las carambolas en el juego de billar.
Programa realizado por JOSE CARRASCO

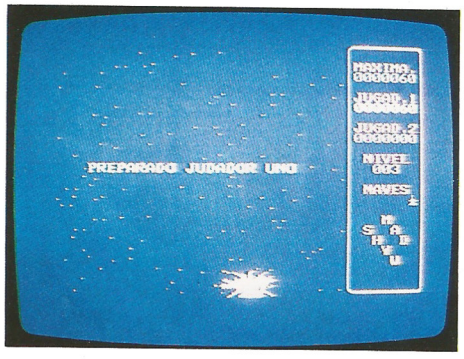


TOP SECRET

Como bien sabréis, aparte las guerras bélicas, existe otro tipo de guerra, la que se ha dado en llamar «La guerra fría». Esta última consiste en preparar agentes dotados de una gran sangre fría e inteligencia, cuya misión consistirá en pasar información de estado de potencias enemigas, a su país de origen o bien al que lo paga.
Sobre este tema discurre la finalidad de este juego que trata sobre espías y mensajes. Tú deberás interpretar el papel de espía, y tendrás que cuidarte muy mucho de que te descubran. ¡Suerte!
Programa realizado por JORDI SOLE
© SOFT-STUDIO

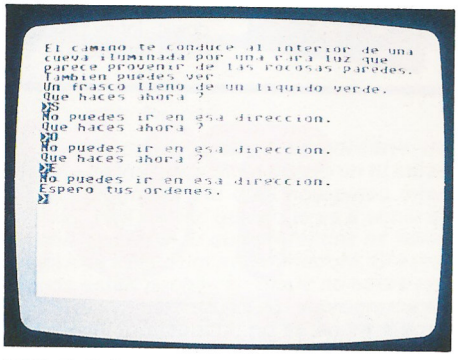
ELECTRO-BILLAR

Asistimos al campeonato de España de billar.
En la sala de produce un silencio sepulcral, cuando tú vas a intentar una de las carambolas más difíciles que existen con efecto incluído.
Tras esta pequeña introducción, y como ya habréis adivinado, se trata de un billar electrónico en el que tendréis que tratar con bolas, rebotes, números y diferentes niveles de juego para poner a prueba tus reflejos y tu habilidad.
Programa realizado por PEDRO PUIG
© SOFT-STUDIO



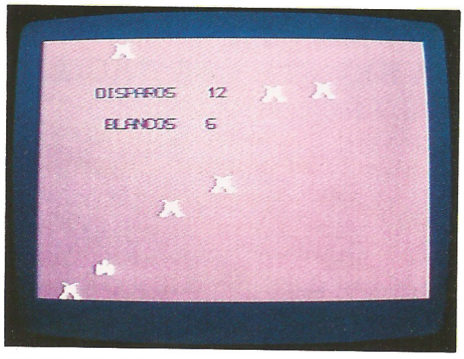
MAD SHIW

Tras el billar, te presentamos ahora un juego de ciencia-ficción. En este juego a los mandos de tu destructor láser deberás eliminar el mayor número de veces posible a las naves enemigas que te irán apareciendo.
Adelante, ten valor, el destino de la Tierra está en tus manos.
Programa realizado por JORDI SOLE
© SOFT-STUDIO



PIRATAS

Y de una aventura de ciencia-ficción nos trasladamos ahora a los tiempos del capitán Drake, con su poderoso ejército de piratas, que asoló el océano Atlántico saqueando todo tipo de buques, preferentemente galeones españoles venidos de América.
Pues bien, es de dominio público que el capitán Drake amasó un considerable tesoro y lo escondió en una isla. Tu misión consistirá en encontrar el tesoro y apoderarte de él.
Programa realizado por RAFAEL ESCOTE
© SOFT-STUDIO



INVADERS

Os presentamos una nueva versión del popular juego de los marcianitos, aquél que se hizo popular en todos los bares y salas recreativas.
La Tierra es atacada por unos seres extraterrestres y tu misión consiste en destruirlos a todos antes de que alguno de ellos pueda posarse en la Tierra. Como en todos los juegos antecesores a éste, es muy importante ser veloz a la hora de disparar y tener buena puntería.
Programa realizado por PEDRO PUIG
© SOFT-STUDIO

relato de ciencia-ficción

Piensa, después de Jugar

D.P.S.A.C./ANEXO I

POR: EDUARD OTTO

Peter McNeil tenía entre manos uno de aquellos casos que tanto le disgustaban. Su jefe de sección, Abraham Celsus, parecía tener interés en que fuera Peter quien los resolviera. Desde que aterrizó en la sección de archivo, ahora hará tres años, empujado por un desafortunado suceso con la brigada criminal, Abraham lo mortificaba con la misma clase de trabajos.

Abraham era gordo, halitoso y su cabeza calva brillaba entre los pasillos formados por los ficheros. Era déspota con sus subordinados, más si tenemos en cuenta que le llegaban los forma y disciplinarios. Aquellos que se habían destacado por su mala suerte, por la petulancia o por la desgana. Se creía un poco sargento del peor pelotón y lo demostraba con gran aparato. Sentía una necesidad revanchista de aleccionar y domar a todos los que caían en sus dominios. Sin embargo, era sumiso y gomoso con sus superiores. Educado en el estilo politiquilla de salón, no perdía oportunidad de sembrar el desconcierto y en la medida de lo posible, enfrentar a diferentes jefes de secciones en el provecho suyo.

Había conocido ya muchos cambios; cambios de personal, de estructuras, de medios. En cada uno de ellos, viendo peligrar su futuro, supo capear los temporales y mantenerse al pairo de las desgracias. El Estado Mayor había aprendido a confiar en su palabra y él había procurado hacerse imprescindible en todas situaciones. Dominaba a la perfección los archivos, tenía una memoria retentiva, fuera de lo común, se acordaba de múltiples detalles de cada caso y los podía relacionar unos con otros. Se había ganado el puesto indiscutiblemente. Nadie dudaba de su eficacia, ni él mismo, que trataba con displicencia a sus subordinados.

Peter lo odiaba desde tiempo atrás, antes del desgraciado asunto, cuando era un simple ayudante de inspector y lo mandaban cada mañana con un paquete de datos a los archivos. Esperaba y luego le entregaban otro paquete con dossiers para las investigaciones en curso. Cada mañana, Abraham lo esperaba, solía llegar a la hora del desayuno, y con la boca llena le gritaba una suerte de improperios a modo de saludo. Toda la sección atenta al pequeño ritual se desternillaba y lanzaba puyas que animasen la actuación.

Luego le cogía el paquete a Peter y después de echarle una ojeada, se volvía a él por encima de la mesa que los separaba con voz de falsa zalamería. —Muy bien señor comisario,— iniciaba una reverencia — veo que su brigada ha trabajado duro y tiene los datos de todos los criminales de la ciudad. ¡Que contento se pondrá el prefecto cuando se lo cuente!. Peter, como cada día, aguantaba mirando al techo y ruborizándose ligeramente, casi sintiendo vergüenza ajena.

Arrastrando la última sílaba, Abraham cambiaba de tono repentinamente y, encolerizado, le gritaba:

— ¡Estoy harto de tu basura de cada día y ahora mismo la voy a archivar! —y cogía el montón de informes y los tiraba a la papelera.— ¡Es ése el único sitio que pueden estar!. Y ahora, veamos qué nos pide el gran detective para sus investigaciones. ¡McFly, atienda al caballero!.

Subían al piso de arriba donde estaban los ficheros y McFly le iba proporcionando los informes que pedía:

— Estoy harto de ése botijo, siempre hace la misma comedia.

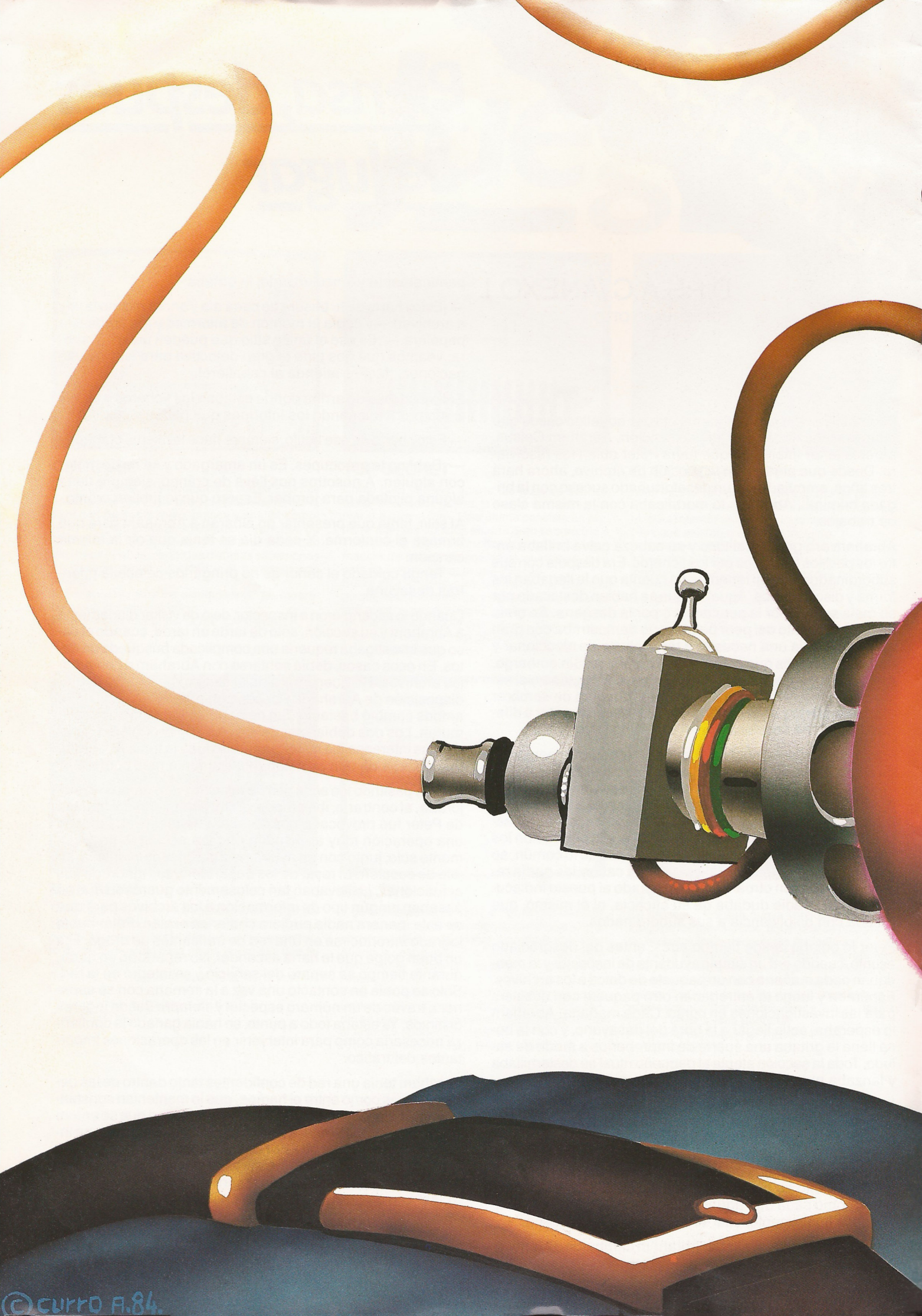
— ¡Bah! no te preocupes. Es un amargado y se ha de meter con alguien. A nosotros nos lleva de cráneo, siempre tiene alguna pijotada para jorobar. Espero que lo jubilen pronto.

Al salir, tenía que presentar un albarán a Abraham para que firmase el conforme. Y cada día se tenía que oir la misma canción:
— Tenga cuidado el señor de no pringarlos de aceite mientras desayuna.

Cuando lo ascendieron a inspector, dejó de visitar diariamente a Abraham y su sección, sólo de tarde en tarde, cuando el caso que investigaba requería una complicada búsqueda de datos. En ésos casos, debía sentarse con Abraham a consultar los archivos. En buena medida el éxito dependía de la predisposición de Abraham. Por consiguiente, la relación entre ambos cambió bastante. Sin dejar de sentirse una antipatía mutua. Los dos debían ser deferentes con el otro para guardar sus intereses. La mejor parte, sin duda la tenía Abraham, que gozaba de una posición relativamente más cómoda.

Fueron pasando los años pero la relación entre ambos no mejoraba, al contrario, iba empeorando. Gran parte del fracaso de Peter fué provocado por Abraham. Peter llevaba a cabo una operación muy arriesgada. Estaba actuando prácticamente solo, junto con un ayudante y el consentimiento de su jefe de sección. El resto de los departamentos ignoraba sus actuaciones. Lo llevaban tan celosamente guardado que no pasaban ningún tipo de información a los archivos para que de ésta manera nadie pudiera chafarles el plan. Peter había logrado introducirse en una red de traficantes de droga. Era un buen golpe que le haría ascender. No repararon en nada, durante tiempo se separó del servicio y se integró en la red. Sólo se ponía en contacto una vez a la semana con su superior a través de un número especial y siempre desde lugares distintos. Ya estaba todo a punto, se había ganado la confianza necesaria como para intervenir en las operaciones importantes del tráfico.

Abraham tenía una red de confidentes tanto dentro de las dependencias como entre el hampa, que lo mantenían constantemente informado de todo. Fué por casualidad que se enteró de la operación de Peter y su departamento. Recogió una información por aquí y otra por allá y fué imaginándose lo que iba a suceder. Inmediatamente temió de que si tenía éxito aquella operación, podría tener serios problemas en el futuro. Así que decidió jugar su carta personal en el asunto. La operación de Peter estaba previsto que concluyese en el momento de la compra de una gran partida de droga. En élla estarían los jefes de las dos bandas supervisando la mercan-


©curro A.84.

OUT
IN

cía. En el momento preciso, por un aviso de Peter que presenciaría la compra, irrumpirían los policías deteniendo todo el tinglado. Todo se llevaba con el máximo sigilo.

Abraham se puso a corriente de todos los pormenores y fué él quien momentos antes puso en sobreaviso a las dos bandas dando al traste con la operación. Cuando llegaron los policias al lugar de la cita, los traficantes ya los estaban esperando. La operación concluyó con tres agentes muertos y un expediente para Peter, que nunca sospechó que Abraham jugó contra él.

Después de un tiempo apartado del servicio, lo reintegraron a la Sección de Archivo que gobernaba Abraham.

Peter ya llevaba tres años consumiéndose entre datos y archivando lo que otros con mejor fortuna que él realizaban. Esta noche, por orden de Abraham, debía recopilar todos los datos de las acciones sobre la droga que se habían llevado a cabo en la ciudad. Era un trabajo exhaustivo que tenía que presentar por la mañana el prefecto a la comisión del ayuntamiento. Había llegado la orden tarde y obligaba a trabajar toda la noche. A pesar de que casi todos los datos, pura estadística, estaban introducidos en la memoria del ordenador, otros se tenían que ir buscando entre casos completamente aparte y entre documentación antigua.

Peter se puso a trabajar con la esperanza de acabarlo enseguida. Iba recopilando la información que salía de la impresora y la iba separando con un guión cronológico. Todo ello daría como resultado la apreciación del aumento de tráfico y la actuación de la policía metropolitana para combatirla. Pero esta información no sería del todo precisa, porque sólo reflejaría aquellos casos en que la policía había actuado o tenía conocimiento, olvidándose todos los casos que fracasaron o que fueron ajenos a la policía. A esta conclusión llegó Peter mientras revisaba todo el listado completo con los nuevos datos que él había introducido. Le iba dando vueltas a esta hipótesis y a la manera de cómo reflejarla, ya que lógicamente no se hallaba en su poder. Leía el listado mecánicamente hasta que llegó a su desafortunado caso, que se puso a examinar con detenimiento. Al final de los datos aparecía una codificación que hasta entonces no le dió importancia, pero ahora lo llenaba de curiosidad. En la última línea figuraban las siglas D.P.S.A.C. Fué al ordenador pidiendo información donde quedaron desglosadas las siglas como: Dato Personal Secreto Abraham Celsus, esto figuraba en casi todos los casos que había manejado, al principio pensó que era una especie de rúbrica de Abraham para designar que los datos recogidos formaban parte de su investigación. Volvió otra vez sobre el ordenador y pidió más información sobre el D.P.S.A.C. a lo cual, en pantalla quedó reflejado que era un archivo secreto cuya clave sólo poseía Abraham. Esto le empezó a poner sobre la pista de que allí se guardaban datos que serían relevantes para el informe. Necesitaba hallar la clave que le permitiera entrar en los datos.

Daba vueltas a su imaginación pensando cuál sería ésta o dónde pudiera hallarla. Pidió como primera medida la ficha de Abraham y fue combinando fechas e iniciales sin ningún resultado. Eran las cinco de la mañana, disponía de dos horas escasas antes de que llegara Abraham para averiguar la clave y sacar la información. Fué al despacho de Abraham y lo revolvió todo buscando algún indicio que le diese la solución. Miró página por página los dietarios, los libros de los anaqueles, registró los cajones, cuando encontraba alguna anotación sospechosa la introducía en el ordenador. Todas fallaban. Ya eran las seis de la mañana, una hora sólo. Todo el despacho estaba desordenado. Volvió a salir del despacho, paseaba arriba y abajo enfurecido buscando la clave. Todo parecía inútil. Jamás sabría qué escondía Abraham. ¿Y si era importante para él y su informe?. Entró de nuevo en el despacho, remiraba por cualquier lugar que pudiese encontrar la clave. Encima de la mesa de despacho había una escribanía con reloj y calendario, comprobó por su reloj que estaba parado en las 6 en punto, pensó que estaría estropeado, pues no era posible que Abraham, tan meticuloso no lo diera cuerda. Se fijó también en el calendario que no señalaba la fecha del día. Siguió rebuscando. No encontró nada. Fue a su mesa y cogió el libro de claves, no había ningún indicio que le acercara a lo que estaba buscando. Miró el reloj, a las 6.30 de la mañana. De repente se dió cuenta, el reloj y el calendario eran la clave, nadie podría sospechar que un calendario y un reloj parado, de una manera tan corriente porque nadie se acuerda de ponerlos al día ni de darles cuerda, marcasen la clave secreta.

A las siete de la mañana, Abraham entró puntual, como de costumbre, a la sección. Peter había ordenado el despacho, sabía que cualquier objeto fuera de su lugar haría sospechar a Abraham. Desde el despacho, mandó a Peter que le trajera el informe. Se lo llevó con una cierta satisfacción. Lo ojeó por encima y le gruñó algo ininteligible a modo de gratificación. A las ocho en punto, salió del despacho con el informe hacia la reunión con la comisión del ayuntamiento. Le entregó el informe al prefecto que lo comentó junto con el comisario y lo entregaron al comisionado, éste lo leyó atentamente recabando en uno u otro detalle hasta que llegó a la última página en la que había una anotación que pasó desapercibida a los tres policías. Decía: Todo este informe se amplía y detalla en los apartados señalados en D.P.S.A.C., que figuran desglosados en el Anexo I. El comisionado levantó la lista y preguntó por el Anexo. Se hizo un silencio. Abraham se revolvió inquieto, cogió el teléfono y se puso al habla con Peter, hablaba a gritos y fuera de sí. Era la primera vez que se le escapaba un detalle.

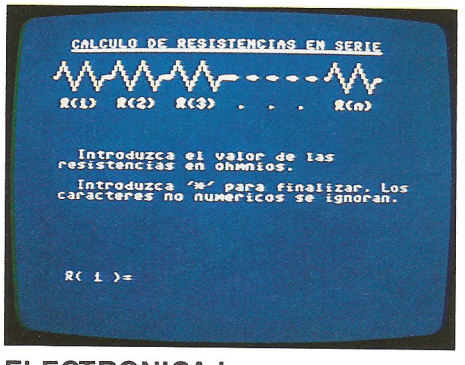
Peter entró en la sala con el Anexo I, en la cubierta del dossier se leían perfectamente las siglas D.P.S.A.C. Abraham, cuando lo descubrió, intentó hacerse con él, pero el comisionado se adelantó tomando el dossier de las manos de Peter. Abraham cayó en un silencio profundo y se quedó abatido en su asiento. Se dió cuenta de que su meticulosidad y celo por tenerlo todo archivado, incluso aquello que lo comprometiese, se había vuelto contra él. El comisionado, una vez leído el Anexo, lo entregó al prefecto, quien no pudo disimular su sorpresa. En el dossier figuraban, con todo tipo de detalles, las operaciones en que había intervenido Abraham, todos sus contactos con los delincuentes y en qué medida habían afectado en sus compañeros del cuerpo. Fue apartado de la policía y nunca se volvió a saber nada de él. Peter McNeil, fue ascendido a comisario y dejó para siempre la sección de archivo.

Ilustración: MEDIAVILLA

Aprende

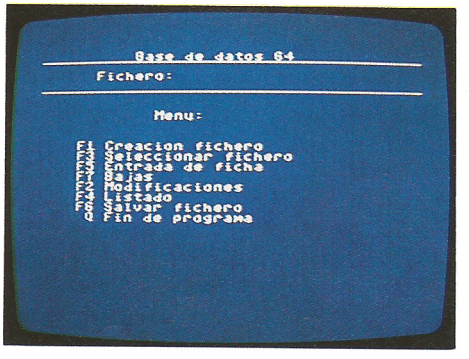
COMPLEJOS

Ahora, os ofrecemos una utilidad de tipo didáctico que seguramente os ayudará en vuestros estudios de matemáticas. El programa os facilitará la manipulación de todo tipo de operaciones con números complejos. Pero no se acaba aquí sino que además os realizará la representación gráfica de los datos finales. En las raíces verás la formación de polígonos regulares con tantos lados como el orden de la raíz.
Programa realizado por JOSE CARRASCO.



ELECTRONICA I

Este programa es el primero de una serie en el que intentaremos adentrarnos en los problemas de la electrónica. En esta primera parte tan sólo trataremos seis problemas básicos, aunque no por ello menos importantes.
Estos cálculos aunque no difíciles sí son en lo general engorrosos, por lo que confiamos en poder dar con él una útil herramienta para aquellos que se consideren amantes de la electrónica, pero que temen iniciarse a ella por miedo a los cálculos matemáticos. El programa no necesita explicación alguna ya que él mismo informa respecto a los datos a introducir y a la información obtenida.
Programa realizado por ALBERT F. HURTADO



BASE DE DATOS

Os presentamos una base de datos de utilización fácil y rápida, con una capacidad de almacenamiento directo suficiente para su uso doméstico. Fácil utilización gracias a su total funcionamiento por menús. Rápida debido a que todos los datos permanecen en la memoria del ordenador. Este hecho, aunque disminuye la capacidad de almacenamiento, aumenta considerablemente la velocidad en el tratamiento de datos.
Las principales opciones del programa son:
1.— Creación de ficheros
2.— Salvar datos
3.— Entrar fichas
4.— Borrar fichas
5.— Modificar fichas
6.— Listar por monitor
7.— Listar por impresora (con inclusión del nombre de los campos de la ficha o sin ellas)
Programa realizado por ALBERT F. HURTADO

INTEGRALES

Este programa permite el cálculo rápido de integrales definidas por el método de Simpson. Su utilización es inmediata y sumamente fácil. Tan sólo son necesarios cuatro parámetros:
— En primer lugar es necesario introducir la función a integrar. Esta función debe introducirse como una función y en función de un parámetro x, en la forma:
Y = 30 * x * x - 5 * x - 8 SQR (x)
— El siguiente parámetro es el número de particiones. Este parámetro tiene como función regular, por así decirlo, la exactitud de los cálculos.
— Los dos parámetros restantes son los límites de integración, es decir, los puntos del eje x entre los que se integrará la función. El programa responderá con el valor de la integral y una gráfica en la que aparecerá la función a integrar entre los límites de integración dados.
En esta gráfica siempre estará presente el valor O (el eje Y), con el fin de hacer más fácil la identificación de la función. Evidentemente, y según los valores de los límites de integración, esto actúa en detrimento de la exactitud de la gráfica, sin embargo creemos que sus ventajas son mayores que sus inconvenientes.
Programa realizado por ALBERT F. HURTADO

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.
¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES.**
Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero.
Los juegos o utilidades que sean seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIATAMENTE,** así no tendrás que esperar.
Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE.**
Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:
LOAD'N'RUN
CONCURSO PROGRAMAS
Apartado de correos nº 36.099
08080 BARCELONA
¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Rogamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

Estoy interesado en el cambio de programas en cinta para Commodore 64.
Pedro García de Paredes
Tel. 80 23 90
C/. Sonora, 3
Hernán Cortés (Badajoz)

Vendo impresora Seikosa 6p700-A COLOR de enero por 40.000 ptas. Interesados llamar tardes al (93) 247 10 32, preguntar por Ignacio.
Ignacio Piñana Blader
Valls y Taberner, 18 atc. B, 1.º
Barcelona 08005

Cambio y vendo juegos para el Commodore 64. Poseo variedad de juegos. Interesados escribid, espero vuestras cartas.
Carmen Recio
Castillo de Arévalo, 7, 1.º Izquierda
Madrid 28037

Cambio juegos y utilidades para C-64, poseo unos 400. Poseo cassette y disco. Tel. (972) 36 66 32
Jordi Triado Boschsacoma
C/. Camí de las Cabras, 29, 2.º 2.ª
Lloret de Mar (Barcelona)

Vendo y cambio todo tipo de juegos comerciales y utilidades para Spectrum. Dispongo de últimas novedades.
José Vicente Ripoll García
Mosén Pedro Mena, 26
San Juan (Alicante)

Desearía intercambiar programas para Spectrum 48K asimismo formar un club sin fines lucrativos, sólo intercambios. Mandar lista de programas, prometo contestación. Para toda España.
Alfonso Jiménez Sánchez
C/. Muza, 43, 2.º A
Mérida (Badajoz)

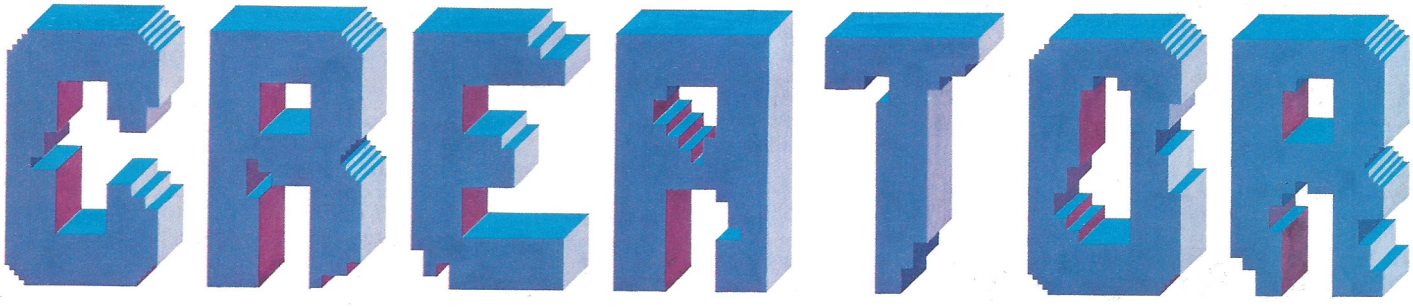
Vendo impresora Seikosa gp500 sin desembalar con instrucciones y garantía. Precio: 40.000 ptas.
Miguel Angel Alonso
C/. Albatros, 21, 1.º drcha.
Madrid 28025

Cambio programas (juegos y utilidades) para CBM-64. Mandad lista. Tengo unidad de cinta. Escribid a:
Antonio Díaz Rodríguez
C/. Guindaleta, 4, 2.º B
Málaga 29003

Vendo monitor en color con entrada RGB (ideal para MSX) en 20.000 ptas. Compro periféricos para el C-64. Intercambio programas. Tengo más de 200 títulos.
José Luis Gallardo
Circunvalación, 2, 1.º C
Teléfono 11 98 20
Granada 18007

Vendo el manual del Spectrum en español por 2.000 ptas. y el libro programación en logo por sólo 1.000 ptas. y una cinta con los 20 programas de la colección «tus juegos» por 5.000 ptas.
Fernando Castán Merino
Padre Manjón, 34, 5.º E
50010 Zaragoza

Vendo programas para Spectrum de 48K o 16K. Tengo algunos como Frankie, Dragontorc, Moon Alert, Underworlde y 150 más. ¡Cualquier juego! ¡Pídelo! Sólo te costará 300 ptas. por reembolso, pídelos.
Javier Grácia Allaine
San Genís, 71-73, 10 A
Zaragoza 50010



Los grandes programas para que crees tus: Aventuras, Juegos y Gráficas Tridimensionales.

Estate atento a LOAD'N'RUN muy pronto los tendrás en tus manos.

No te los pierdas!!

L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**

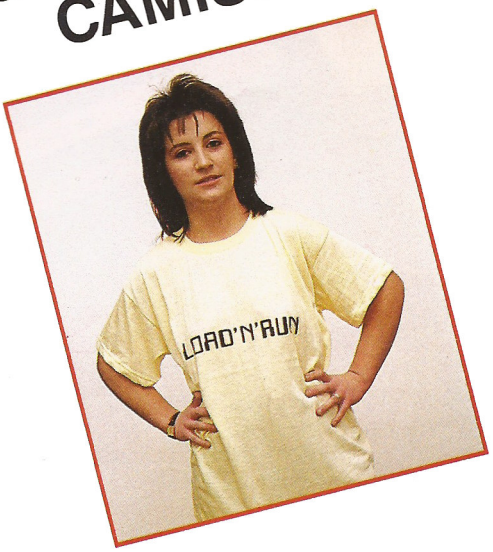
Stereo Box 4
Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva.
Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes.
El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum
¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oir, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum.
El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje.
Totalmente garantizado por **Load'N'Run.**
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Camisetas Load'N'Run
Para todos los que vibrais cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo LOAD'N'RUN.
Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana.
Distínguete con la camiseta **Load'N'Run.**
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo LOAD'N'RUN, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA
Precio de cada suscripción:
*12 ejemplares y 12 cassettes por **9.475** ptas.*
Gastos de envío incluidos.
*Deseo suscribirme a L'N'R **COMMODORE** a partir del número*
El importe lo haré efectivo mediante:
- ☐ *GIRO POSTAL N.º*
- ☐ *TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- ☐ *CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR*

Nombre y Apellidos _____

_____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ ***Firma***

¿CREES QUE LO HAS PROBADO TODO EN SOFTWARE?

LENGUAJE MAQUINA

La revista para Spectrum, Commodore y MSX, que te adentra en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler, programas para teclear, juegos y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.

HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/

SEQUORNICO@GMAIL.COM